

Обнаружение

Мировоззрения

Закливание 1

НеобычныйОбнаружениеПрорицание

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** сакральная, оккультная  
**Сотворение** ➤ Ж, С  
**Область** 30-фт.ая эманация

Ваши глаза начинают светиться, и вы видите ауры мировоззрений. Выберите добро, зло, принципиальность или хаос. Вы обнаруживаете ауры этого мировоззрения, но не получаете никаких сведений, кроме знания о наличии или отсутствии ауры. Вы можете добровольно отказаться от обнаружения существ или эффектов, о мировоззрении которых осведомлены. Аурами мировоззрения обладают только существа 6 уровня или выше. Исключение из этого правила составляют сакральные заклинатели, нежить и создания из Внешней сферы.

**Повышенное (2 круг)** вы узнаете

pf2.ru

Парящий Диск

Закливание 1

ВоплощениеСила

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ➤ Ж, С  
**Длительность** 8 часов

Рядом с вами материализуется диск из магической силы. В диаметре диск 2 фута, он парит прямо над землёй и следует в 5 футах за вами. Диск способен держать объекты с общим весом 5 или менее (они должны на нём уместиться и быть уравновешены). Когда заклинание прекращается, объекты, которые лежали на диске, падают на землю. Заклинание прекращается, если на диске пытаются ехать существо, если он перегружен, если кто-то пытается поднять диск выше над землёй или если вы переместитесь от него дальше чем на 30 футов.

pf2.ru

Оживление Вербки

Закливание 1

Преобразование

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ➤ Ж, С  
**Дистанция** 100 фт.; **Цели** верёвка или схожий неживой объект длиной до 50 фт.  
**Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы частично или полностью оживляете верёвку или схожий объект, заставляя подчиняться простым приказам. Вы можете отдать верёвке два приказа при Сотворении заклинания и один приказ при каждом Поддержании заклинания.

- **Обвяжись** верёвка обвязывается вокруг согласного существа либо бесхозного или находящегося у согласного существа объекта.
- **Петля** верёвка завязывает на одном или обоих концах простую петлю либо развязывает петли.
- **Ползи** верёвка ползёт по земле

pf2.ru

Дежавю

Закливание 1

ОчарованиеУстранениеМентальный

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ➤ Ж, С  
**Дистанция** 100 фт.; **Цели** 1 существо  
**Испытание** Воли; **Длительность** 2 rounds

Вы замыкаете мыслительный процесс в разуме цели, заставляя её вновь и вновь повторять одни и те же действия. Цель проходит испытание Воли и при провале вынуждена в следующем раунде повторить те же действия, что совершала в предыдущем. Действия должны выполняться в той же последовательности и максимально близко к оригиналу (если это возможно). Так, если цель совершала атаку, она должна вновь атаковать то же существо, а если перемещалась — в

pf2.ru

pf2.ru

21+	10	Ошеломительная
16-20	8-9	Сильная
11-15	4-7	Средняя
6-10	0-3	Слабая
0-5	—	Отсутствует

предмета или эффекта

Уровень Круг

Сила ауры

отсутствует).

(например, слабая место

категорию сильнее, чем обычно

существ из внешней сферы на одну

божеством-покровителем, а также

и других сакральных заклинателей с

круга заклинания. Ауры нежить, жрецов

уровня существа или предмета либо от

Сила ауры мировоззрения зависит от

Аура Мировоззрения

местоположение каждой ауры и её силу.

pf2.ru

21+	10	Ошеломительная
16-20	8-9	Сильная
11-15	4-7	Средняя
6-10	0-3	Слабая
0-5	—	Отсутствует

предмета или эффекта

Уровень Круг

Сила ауры

отсутствует).

(например, слабая место

категорию сильнее, чем обычно

существ из внешней сферы на одну

божеством-покровителем, а также

и других сакральных заклинателей с

круга заклинания. Ауры нежить, жрецов

уровня существа или предмета либо от

Сила ауры мировоззрения зависит от

Аура Мировоззрения

местоположение каждой ауры и её силу.

pf2.ru

подобно змею, перемещаясь один из своих концов на расстояние до 10 футов. При этом верёвка должна перемещаться вдоль поверхности (не обязательно горизонтальной).

- **Развяжись** верёвка развязывает один узел или прекращает выполнять приказ «Обвяжись» или «Свяжи».
- **Свернись** верёвка складывается в аккуратный моток.
- **Свяжи** (атака): верёвка пытается частично связать существо. Совершите проверку атаки заклинанием против СЛ. Реакции цели. При успехе цель получает ситуативный штраф -10 футов к скорости (-20 футов при критическом успехе). Эффект прекращается при успешном Освобождении цели (СЛ равна вашей СЛ заклинаний) или если ПЗ верёвки стали равны ПП или ниже его (параметры обычной верёвки: твёрдость 2,8 ПЗ, ПП 4).
- **Узел** верёвка завязывает на себе надёжный узел.

**Повышенное (+2) дистанция** увеличивается на 50 футов, и вы можете оживить на 50 футов верёвки больше.

pf2.ru

свой следующий ход переместиться на то же расстояние и в том же направлении.

Если цель не может повторить действия, что может случиться при попытке Сотворения заклинания, которое израсходовано, или попытке атаковать умершее существо, она может действовать свободно вместо этого действия, но получает ошеломление 1 до конца своего хода.

**Убежище** **Закливание 1**

**Концентрация** **Манипуляция**

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная  
**Сотворение** ➤➤  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо  
**Длительность** 1 минута

Вы окружаете существо защитной энергией, не дающей противникам его атаковать. Существа, которые пытаются атаковать цель закливания, каждый раз должны проходить испытание Воли. Если цель совершит враждебное действие, закливание прекращается.  
**Критический успех** закливание прекращается.  
**Успех** существо может совершить эту атаку и любые другие атаки по цели в этот ход.  
**Провал** существо не может атаковать цель и теряет текущее действие. Оно больше не может пытаться атаковать

pf2.ru

**Сон** **Закливание 1**

**Концентрация** **Устранение** **Манипуляция**  
**Ментальный** **Сон**

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная

**Сотворение** ➤➤  
**Дистанция** 30 фт.; **Область** 5-фт. взрыв  
**Защита** Воля

Все существа в области закливания чувствуют прилив сонливости и могут уснуть. Если существо теряет сознание под действием этого закливания, оно не выпускает того, что держит, и не распластывается. Закливание не препятствует пробуждению существ из-за успешной проверки Внимания, поэтому в бою его применение ограничено.  
**Критический успех** существо избегает эффекта.  
**Успех** существо получает штраф состояния -1 к проверкам Внимания на

pf2.ru

**Умиротворение** **Закливание 1**

**Концентрация** **Эмоции** **Исцеление**  
**Манипуляция** **Ментальный**

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** оккультная  
**Сотворение** ➤➤  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо  
**Длительность** 1 минута

Вы успокаиваете разум существа, исцеляя его раны и защищая от ментальных воздействий. При Сотворении закливания цель восстанавливает 1d10 + 4 ПЗ, а затем получает бонус состояния +2 к испытаниям против ментальных эффектов в течение длительности.  
**Повышенное (+1)** исцеление увеличивается на 1d10 + 4.

pf2.ru

**Духовные узы** **Закливание 1**

**Концентрация** **Исцеление** **Манипуляция**  
**Дух**

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная  
**Сотворение** ➤➤  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо  
**Длительность** 10 минут

Вы создаёте духовные узы с другим существом, что позволяет принять на себя его боль. Если ПЗ цели ниже максимума, то при Сотворении закливания и далее в начале каждого вашего хода цель восстанавливает 2 ПЗ (либо ПЗ в количестве, равном разнице между её текущими ПЗ и максимумом — в зависимости от того, что меньше). Вы теряете столько же ПЗ, сколько восстановили цели. Эффекты, которые увеличили бы восстанавливаемые ПЗ или позволили бы вам потерять меньше ПЗ, не

pf2.ru

Цель в этот ход.  
**Критический провал** существо теряет текущее действие и больше не может пытаться атаковать цель до окончания боя.  
**Длительность** этого закливания.

1 раунд.  
**Провал** существо теряет сознание. По прошествии 1 минуты оно автоматически просыпается, если ещё без сознания.  
**Критический провал** существо теряет сознание. По прошествии 1 часа оно автоматически просыпается, если ещё без сознания.  
**Повышенное (4 круг)** при провале существо засыпает на 1 раунд, а при критическом провале — на 1 минуту. При этом оно выпускает всё, что держит, распластывается и не может совершать проверок Внимания, чтобы проснуться. Когда длительность завершается, существо не просыпается автоматически, продолжая спать нормально.

pf2.ru

pf2.ru

применяются. Временные ПЗ (ваш или цели) при переносе также не учитываются. Эффект не использует энергию жизни или пустоты, поэтому действует, даже если вы или цель — нежить. Пока длится закливание, вы не получаете преимущество регенерации или быстрого исцеления. Вы можете использовать [прекращение для этого закливания, также оно прекращается, если ваш ПЗ снижаются до 0.  
**Повышенное (+1)** количество передаваемых каждый раз ПЗ увеличивается на 2.

pf2.ru

<div> <div>Призыв Фей</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> оккультная, первобытная  <b>Сотворение</b> ➤➤➤  <b>Дистанция</b> 30 фт.  <b>Длительность</b> поддерживаемое до 1 минуты         </p> <hr/> <p>           Вы призываете существо с дескриптором «фея» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.         </p> <hr/> <p>           Повышенное (2 круг) Уровень 1.            Повышенное (3 круг) Уровень 2.            Повышенное (4 круг) Уровень 3.            Повышенное (5 круг) Уровень 5.            Повышенное (6 круг) Уровень 7.            Повышенное (7 круг) Уровень 9.            Повышенное (8 круг) Уровень 11.            Повышенное (9 круг) Уровень 13.            Повышенное (10 круг) Уровень 15.         </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Призыв Нежити</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, оккультная  <b>Сотворение</b> ➤➤➤  <b>Дистанция</b> 30 фт.  <b>Длительность</b> поддерживаемое до 1 минуты         </p> <hr/> <p>           Вы призываете существо с дескриптором «нежить» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.         </p> <hr/> <p>           Повышенное (2 круг) Уровень 1.            Повышенное (3 круг) Уровень 2.            Повышенное (4 круг) Уровень 3.            Повышенное (5 круг) Уровень 5.            Повышенное (6 круг) Уровень 7.            Повышенное (7 круг) Уровень 9.            Повышенное (8 круг) Уровень 11.            Повышенное (9 круг) Уровень 13.            Повышенное (10 круг) Уровень 15.         </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Верный удар</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Удача</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная         </p> <p> <b>Сотворение</b> ➤  <b>Длительность</b> до конца вашего хода         </p> <hr/> <p>           Заглянув в будущее, вы узнаете, как лучше поразить цель. При следующей вашей проверке атаки до конца вашего хода вы совершаете бросок дважды и берёте лучший результат. При этом атака игнорирует ситуативные штрафы к проверке атаки и чистые проверки, если цель скрыта или плохо видима.         </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Чревоуещание</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Слух</div> <div>Концентрация</div> <div>Иллюзия</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  <b>Сотворение</b> ➤➤  <b>Длительность</b> 10 минут         </p> <hr/> <p>           Когда вы говорите или издаёте голосом иные звуки, вы способны заставить свой голос звучать из другого места в пределах 60 футов, причём источник звука вы можете перемещать абсолютно свободно. Существо, которое слышит звук, может попытаться разоблачить вашу иллюзию.         </p> <hr/> <p> <b>Повышенное (2 круг)</b> длительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы можете изменять тембр, качество и иные свойства своего голоса. Существа могут попытаться разоблачить иллюзию. только если         </p> <div>pf2.ru</div>
<div>nr2jd</div>	<div>nr2jd</div>	<div>nr2jd</div>	<div>nr2jd</div> <div>           активно совершают проверку Внимания или иным способом используют действия, чтобы взаимодействовать со звуком.         </div>

**Внедрение Послания** **Закливание 1**

**Прорицание**

**Источник** Руководство опытного игрока , Pathfinder #147: Tomorrow Must Burn  
**Традиции** оккультная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 объект

Вы проецируете на объект ментальные вибрации, содержащие короткое послание или эмоции. При сотворении чтения предмета заклинатель узнаёт внедрённые ощущения вместо образа происходивших в присутствии объекта событий. Если объект попадает в область заклинания ретрокогниция, внедрённые послания проявляются в виде масштабных событий, но на другие образы никак не влияют. Если объект становится целью чтения ауры более высокого круга, заклинатель узнаёт, что объект подвергался магическому

pf2.ru

**Невидимый Предмет** **Закливание 1**

**Иллюзия**

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦ реагент, Ж  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 объект  
**Длительность** 1 час

Вы делаете объект невидимым. Объект становится необнаруженным для всех существ, хотя они могут попытаться его найти; при успехе он считается для них скрытым. Если предмет используется для враждебного действия, заклинание прекращается сразу же по завершении этого действия. Невидимое оружие не даёт никаких преимуществ при атаке, но невидимый снаряд или метательное оружие могут затруднить определение местоположения атакующего, если, конечно, не возвращаются к нему после атаки.

pf2.ru

**Чтение Предмета** **Закливание 1**

**Прорицание**

**Источник** Руководство опытного игрока , Pathfinder #147: Tomorrow Must Burn  
**Традиции** оккультная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 объект

Вы кладёте руку на объект, чтобы узнать о каком-то ярком событии с участием этого объекта, случившемся за последнюю неделю, каком именно — решает ведущий. Повторное сотворение заклинания на тот же объект помогает либо сконцентрироваться на определённом событии, чтобы изучить его более детально, либо узнать о другом событии за тот же период.

**Повышенное (2 круг)** вы узнаете об одном из событий за последний месяц.  
**Повышенное (4 круг)** аналогично 2

pf2.ru

**Полезный Подарок** **Закливание 1**

**Воплощение** **Телепортация**

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная, сакральная  
**Сотворение** ♦ Ж  
**Дистанция** 120 фт.; **Цели** 1 согласное существо

Вы телепортируете из своей руки объект лёгкого или незначительного веса. Он немедленно появляется в руке цели, если она свободна, или у ног цели, если её руки заняты. Цель знает, какой объект вы пытаетесь ей передать. Если цель без сознания или отказывается принять ваш подарок, а также если вы пытаетесь таким образом телепортировать существо (даже находящееся в межпространственном контейнере), заклинание тратится впустую.

**Повышенное (3 круг)** дистанция

pf2.ru

вмешательству. При повторном сотворении заклинания новые ментальные вибрации замешают все предыдущие внедрённые послания.

pf2.ru

**Повышенное (3 круг)** длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки.  
**Повышенное (7 круг)** длительность заклинания — неограниченная.

pf2.ru

**Повышенное (6 круг)** аналогично 2 кругу, но за последний год.  
**Повышенное (8 круг)** аналогично 2 кругу, но за последние десятилетия.  
**Повышенное (9 круг)** аналогично 2 кругу, но за всё время существования объекта.

pf2.ru

заклинания — 500 футов.  
**Повышенное (5 круг)** аналогично заклинанию 3 круга, но максимальный вес объекта увеличивается до 1. Вы можете потратить на Сотворение заклинания 3 действия вместо одного, чтобы увеличить дистанцию до 1 мили. При этом вам не нужна линия видимости, но вы должны очень хорошо знать цель.

pf2.ru

**ВЫСТРЕЛ ЧЕРНИЛАМИ** **ЗАКЛИНАНИЕ 1**

**Редкий** **Воплощение** **Яд**

**Источник** Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам

**Традиции** оккультная, первобытная

**Сотворение** ♦♦ Ж, С.

**Дистанция** 30 фт.

Струя вязких ядовитых чернил вырывается из кончика вашего пальца и бьёт в лицо врагу. Совершите атаку заклинанием против цели. При попадании вы наносите 2d6 урона ядом, а также поражаете глаза цели. Она получает растерянность на 1 раунд, пока жгучие чернила размыывают и искажают ей зрение. При критическом попадании урон от яда удваивается, и цель получает растерянность на 1 минуту. Чернильное пятно остаётся в течение 1 часа, после чего исчезает, хотя, если хорошо постараться (или применить магию, например мелкие фокусы),

pf2.ru

можно удалить чернила и раньше.

**Повышенное (+1):** увеличьте базовый урон ядом на 2d6.

pf2.ru

**Водяной взрыв** **ЗАКЛИНАНИЕ 1**

**Редкий** **Эвокация** **Вода**

**Источник** Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам

**Традиции** мистическая, оккультная, первобытная

**Сотворение** ♦ Ж

**Длительность** до конца вашего хода

Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется вода. До конца вашего хода вы можете ударить водой цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 дробящего урона. При критическом попадании вы сбиваете цель с ног.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru

pf2.ru

**Огненный взрыв** **ЗАКЛИНАНИЕ 1**

**Редкий** **Эвокация** **Огонь**

**Источник** Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам

**Традиции** мистическая, оккультная, первобытная

**Сотворение** ♦ Ж

**Длительность** до конца вашего хода

Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется огонь. До конца вашего хода вы можете ударить огнём цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 урона огнём. При критическом попадании цель получает 1d6 постоянного урона огнём.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d8, а постоянный урон огнём увеличивается на 2.

pf2.ru

pf2.ru

**Сигнал тревоги** **ЗАКЛИНАНИЕ 1**

**Концентрация** **Манипуляция**

**Источник** Основная книга игрока

**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

**Сотворение** 10 минут

**Дистанция** касание; **Область** 20-фт. взрыв

**Длительность** 8 часов

Вы защищаете область, чтобы узнать, когда существа входят в неё без вашего позволения. Когда вы сотворяете это заклинание, вы устанавливаете пароль. Когда небестелесное существо размером не менее небольшого входит в область заклинания, не произнеся пароля, заклинание по вашему выбору оповещает вас об этом либо мысленно (в этом случае заклинание получает дескриптор «ментальный»), либо слышимым сигналом, звук и громкость которого такие же, как у

pf2.ru

ручного колокольчика (в этом случае заклинание получает дескриптор «слух»). Любой из сигналов автоматическим образом будит вас, а звук колокольчика позволяет совершить существо в области проверить внимание со СЛ 15, чтобы проверить. Если существо осведомлено о заклинании, то при перемещении в область оно должно пройти проверку Скрытности против СЛ заклинания, чтобы не вызвать срабатывание.

**Повышенное (3 кпул)** вы можете установить условие, на какие типы существ будет реагировать заклинание.

pf2.ru

Отповедь Закливание 1

Аура Концентрация Манипуляция  
Ментальный

Источник Основная книга игрока  
Традиции сакральная, оккультная  
Сотворение ♦♦  
Область 10-фт.ая эманация  
Защита Воля; Длительность 1 минута

Вы затуманиваете разум врагов сомнениями. Противники в области, провалившие испытание Воли, получают штраф состояния -1 к проверкам атак, пока находятся в области. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход совершить одиночное действие с дескриптором «концентрация» чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов и заставить противников в области, на которых ещё не подействовало заклинание, повторно пройти испытание. Отповедь может

pf2.ru

nr2jd

нейтрализовать благословение.

Благословение Закливание 1

Аура Концентрация Манипуляция  
Ментальный

Источник Основная книга игрока  
Традиции сакральная, оккультная  
Сотворение ♦♦  
Область 15-фт.ая эманация  
Длительность 1 минута

Благословение из иного мира направляет удары ваших союзников. Вы и все ваши союзники получаете бонус состояния +1 к проверкам атаки, пока находитесь в области. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход применить Поддержание, чтобы увеличить радиус эманации на 10 футов. Благословение может нейтрализовать отповедь.

pf2.ru

nr2jd

Приворот Закливание 1

Концентрация Эмоции Устранение  
Манипуляция Ментальный Незаметное

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, оккультная, первобытная  
Сотворение ♦♦  
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо  
Защита Воля; Длительность 1 час

Для цели ваши речи льются будто сладкий мёд, а ваш образ будто подёрнут дымкой грёз. Цель проходит испытание Воли, получая ситуативный бонус +4, если вы или ваши союзники недавно угрожали ей или совершали по отношению к ней враждебные действия. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы совершаете враждебные действия против цели, заклинание прекращается. Когда заклинание прекращается, цель не поймёт, что была приворожена, если только её дружба с вами или действия, которые вы убедили её совершить, не идут вразрез с её ожиданиями, поэтому впоследствии вы

pf2.ru

nr2jd

выполне можете совершенны обьными  
методами убедить цель дружить с вами и  
дальше.  
Критический успех цель избегает эффекта и  
понимает, что вы пытались её приворожить.  
Успех цель избегает эффекта, но думает, что  
ваше заклинание было не приворотом, а чем-то  
безобидным, если, конечно, не опознает  
заклинание (см. «Опознавание заклинания»).

Провал цель становится дружелюбной по  
отношению к вам. Если она была  
дружелюбна, то становится готова вам  
помочь. Она не может совершать  
враждебных действий по отношению к вам.  
Критический провал цель становится готова  
вам помочь и не может совершать  
враждебных действий по отношению к вам.  
Повышенное (4 крул) длительность  
заклинания — до следующей вашей  
ежедневной подготовки.  
Повышенное (8 крул) длительность  
заклинания — до следующей вашей  
ежедневной подготовки, или менее существ  
могут стать 10 или менее существ  
одновременно.

Приказ Закливание 1

Слух Концентрация Язык Манипуляция  
Ментальный

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, сакральная, оккультная  
Сотворение ♦♦  
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо  
Защита Воля; Длительность до конца  
следующего хода цели

Вы выкрикиваете приказание, которому сложно не подчиниться. Вы можете приказать цели приблизиться к вам, бежать прочь (как при состоянии паники), уронить то, что она держит, распластаться или стоять на месте. Существо не может использовать Выжидание или совершать ответные действия, пока не выполнило приказ. Эффекты зависят от результата испытания Воли цели. Успех существо избегает эффекта. Провал существо должно потратить

pf2.ru

nr2jd

первое действие в свой следующий ход  
на выполнение приказа.  
Критический провал существо должно  
потратить все свои действия в свой  
следующий ход на выполнение  
приказа.  
Повышенное (5 крул) вы можете  
выбрать целями 10 или менее существ.



## Соккрытие магии

Закливание 1

Концентрация Иллюзия Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** 1 минута  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 объект или эффект заклинания  
**Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы меняете вид магической ауры предмета или заклинания для эффектов вроде обнаружения магии. Вы можете полностью скрыть ауры либо сделать, чтобы предмет казался обычным магическим предметом более низкого уровня или чтобы заклинание казалось обычным заклинанием того же или более низкого круга. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Заклинатель, использующий обнаружение магии или чтение ауры

pf2.ru

## Цветные брызги

Закливание 1

Концентрация Иллюзия Устранение

Манипуляция Зрение

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Область** 15-фт. конус  
**Защита** Воля; **Длительность** 1 или более раундов (см. ниже).

Вихрь ярких цветов поражает существ, заставляя пройти испытание Воли.  
**Критический успех** существо избегает эффекта.  
**Успех** существо получает растерянность на 1 раунд.  
**Провал** существо получает шок 1, слепоту на 1 раунд и растерянность на 1 минуту.  
**Критический провал** существо получает шок на 1 раунд и слепоту на 1 минуту.

pf2.ru

## Слабость

Закливание 1

Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы вытягиваете силу существа в зависимости от его результата испытания Стойкости.  
**Критический успех** цель избегает эффекта.  
**Успех** цель получает слабость 1 до начала вашего следующего хода.  
**Провал** цель получает слабость 2 на 1 минуту.  
**Критический провал** цель получает слабость 3 на 1 минуту.

pf2.ru

## Ужас

Закливание 1

Концентрация Эмоции Ужас Манипуляция

Ментальный

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** Воля; **Длительность** варьируется

Вы вселяете в цель истинный ужас. Цель проходит испытание Воли.  
**Критический успех** цель избегает эффекта.  
**Успех** цель получает испуг 1.  
**Провал** цель получает испуг 2.  
**Критический провал** цель получает испуг 3 и в панике в течение 1 раунда.  
**Повышенное (3 круг)** вы можете выбрать целями 5 или менее существ.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (3 круг) вы можете сотворить это заклинание на существо, маскируя все предметы и эффекты заклинаний на нём.  
Оккультизм для оккультной, или мистической, Религия для сакральной, традиции заклинания (Мистицизм для наваж, соответствующий мажской разоблачить иллюзию, применяя больше круга, может попытаться





**Иллюзорный объект** **Закливание 1**

Концентрация Иллюзия Манипуляция  
Зрение

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 500 фт.; **Область** 20-фт. взрыв  
**Длительность** 10 минут

Вы создаёте иллюзорный зрительный образ неподвижного объекта. Образ должен уместаться в пределы области заклинания. Образ может воспроизводить естественные действия объекта, но не производит звуков и не издаёт запахов. Например, иллюзорный водопад будет низвергать поток воды, но абсолютно бесшумно. Любое существо, прикоснувшееся к образу или использовавшее Поиск, чтобы изучить его, может попытаться разоблачить иллюзию.

pf2.ru

**Обманчивый вид** **Закливание 1**

Концентрация Иллюзия Манипуляция  
Зрение

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 объект размерами не более 10x10x10 фт..  
**Длительность** 1 час

Вы заставляете объект-цель выглядеть и ощущаться так, будто он находится в гораздо лучшем или худшем физическом состоянии. Когда вы сотворяете заклинание, вы решаете, будет ли выглядеть объект ветхим или идеальным. Ветхий объект кажется сломанным и никудашным. Целый объект, который вы решили выдать за идеальный, выглядит новёхоньким и блестящим или в идеальном состоянии. Сломанный объект выглядит целым и функциональным. На уничтоженные

pf2.ru

**Замок** **Закливание 1**

Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 замок, дверь или контейнер с запорным механизмом.  
**Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Запорный механизм цели запирается и магически удерживается в этом состоянии. Когда вы магически запираете цель, СЛ Атлетики или Воровства для её открытия равна вашей СЛ заклинаний или базовой СЛ замка с бонусом состояния +4 (смотря что выше). Любые ключи или комбинации, ранее открывавшие этот замок, не в состоянии его открыть, пока длится заклинание, но дают ситуативный бонус +4 к проверкам

pf2.ru

**Починка** **Закливание 1**

Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** 10 минут  
**Дистанция** касание; **Цели** немагический объект лёгкого или меньшего веса.

Вы чините предмет-цель, восстанавливая ему по 5 ПЗ за каждый круг заклинания. Если предмет сломан, то он теряет это состояние, если его ПЗ увеличиваются выше ПП. Вы не можете восстановить отсутствующие части или починить уничтоженный объект.

**Повышенное (2 круг)** вы можете выбрать целью немагический объект весом 1 или менее.  
**Повышенное (3 круг)** вы можете выбрать целью немагический объект весом 2 или менее либо магический

pf2.ru

Повышенное (2 круг) образ издаёт соответствующие звуки и запахи и правдоподобен на ощупь. Заклинание получает дескрипторы «обоняние» и «слух», и его длительность увеличивается до 1 часа.  
Повышенное (5 круг) аналогично версии 2 круга, но длительность заклинания — неограниченная.

pf2.ru

Объекты заклинания не действуют. Если предметом, оно может попытаться разоблачить иллюзию.  
Повышенное (2 круг) длительность заклинания — 24 часа.  
Повышенное (3 круг) длительность заклинания — неограниченная.

pf2.ru

Для его открытия. Если цель открыта, заклинание прекращается. Если цель не заблокируют и не заперт каким-то дополнительным способом, вы можете отпереть и открыть её действием. Взаимодействие, в ходе которого вы касаетесь её; заклинание при этом не прекращается. Вы можете использовать прекращение для этого заклинания в любой момент и аннотации.

pf2.ru

Объект весом 1 или менее.

pf2.ru

<div>Связь разумов</div> <div>Закливание 1</div> <div>Концентрация   Манипуляция   Ментальный</div> <p><b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> ♦♦  <b>Дистанция</b> касание; <b>Цели</b> 1 согласное существо</p> <p>Вы соединяете свой разум с разумом цели и мгновенно ментально передаёте ей большой объём сведений, на передачу которых иным способом ушло бы 10 минут.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>Магический доспех</div> <div>Закливание 1</div> <div>Концентрация   Манипуляция</div> <p><b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  <b>Сотворение</b> ♦♦  <b>Длительность</b> до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вас окружает мерцающая магическая энергия, дающая бонус предмета +1 к КБ и ограничивающая максимальный модификатор Ловкости значением +5. Пока вы носите магический доспех, для расчёта КБ вы используете умение в защите без брони.</p> <p><b>Повышенное (4 круг)</b> вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.  <b>Повышенное (6 круг)</b> бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.  <b>Повышенное (8 круг)</b> бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +2 к испытаниям.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>Схрон для питомца</div> <div>Закливание 1</div> <div>Межпространственный   Манипуляция</div> <p><b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  <b>Сотворение</b> ♦  <b>Дистанция</b> касание; <b>Цели</b> 1 согласное существо — ваш питомец.  <b>Длительность</b> 8 часов</p> <p>Вы распахиваете плащ или разводите руки, втягивая цель в карманное измерение, размер которого позволяет существу там разместиться. Существо может взять туда объекты лишь в случае, если их могут носить представители его вида. Другие существа не могут попасть внутрь этого межпространственного кармана. В схроне достаточно воздуха, воды и еды, чтобы цель могла находиться там всю длительность заклинания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>Фантомный слуга</div> <div>Закливание 1</div> <div>Концентрация   Манипуляция   Призыв</div> <p><b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> ♦♦♦  <b>Дистанция</b> 60 фт.  <b>Длительность</b> поддерживаемое</p> <p>Вы призываете фантомного слугу, примерно похожего на гуманоида. Вы можете сделать его невидимым или эфемерным, но всем очевидно, что это магический эффект, а не реальное существо.</p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

ФАНТОМНАЯ БОЛЬ Закливание 1

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Ментальный Несмертельное

Источник Основная книга игрока  
Традиции оккультная

Сотворение ➡  
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо  
Защита Воля; Длительность 1 минута

Цель скручивает фантомная боль, наносящая 2d4 ментального урона и 1d4 продолжительного ментального урона. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает полный начальный урон, но избегает продолжительного, и заклинание немедленно прекращается.

Провал цель получает полный начальный и продолжительный урон, а также тошноту 1. Если цель избавится от тошноты, продолжительный урон и

pf2.ru

ЗАЩИТА Закливание 1

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока  
Традиции сакральная, оккультная  
Сотворение ➡  
Дистанция касание; Цели 1 согласное существо  
Длительность 1 минута

Вы защищаете существо от вреда. Цель получает бонус состояния +1 к КБ и испытаниям.

Повышенное (3 круг) вы можете распространить эти преимущества на всех ваших союзников в 10-футовой эманации вокруг цели.

pf2.ru

РУННОЕ ТЕЛО Закливание 1

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
Сотворение ➡  
Дистанция касание; Цели 1 согласное существо  
Длительность 1 минута

Тело цели покрывается светящимися рунами. Все безоружные атаки цели становятся +1 разящими безоружными атаками, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона до двух.

Повышенное (6 круг) безоружные атаки становятся +2 улучшенными разящими.  
Повышенное (9 круг) безоружные атаки становятся +3 высшими разящими.

pf2.ru

РУННОЕ ОРУЖИЕ Закливание 1

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
Сотворение ➡  
Дистанция касание; Цели 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое согласным существом)  
Длительность 1 минута

Оружие светится магической энергией и покрывается временными рунами. Оно становится +1 разящим оружием, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона оружия до двух.

Повышенное (6 круг) оружие становится +2 улучшенным разящим оружием.  
Повышенное (9 круг) оружие становится +3 высшим разящим оружием.

pf2.ru

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4, продолжительный урон увеличивается на 1d4.

Критический провал аналогичен провалу, но цель получает тошноту 2.